

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	教育科技專題	授課 教師	梁丹齡 DAN-LING LIANG
	SEMINAR IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY		
開課系級	教科四 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXB4P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系（所）教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：20.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：5.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：20.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：30.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：25.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：15.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程目標在於從教育科技理論與實務相參照，明瞭教學現場教育科技運用現況與趨勢，探討教育科技的設計原則，如何運用教育科技軟體、硬體與平台，完成遊戲化、互動化的跨領域課程設計，並透過實務與趨勢培養教育科技人才視野。</p>		

The goal of this course is to integrate educational technology theory and practice, understand the current situation and trends of educational technology application in teaching sites, explore the design principles of educational technology, and how to use educational technology software, hardware, and platforms to complete gamified and interactive cross disciplinary course design. Through practice and trends, it aims to cultivate the perspective of educational technology talents.

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	1. 學生能熟習教育科技理論與策略。	1. Students could become familiar with educational technology theories and strategies.
2	2. 學生透過小組合作，運用教育科技設計的原則與技術，完成跨學科的專題課程設計。	2. Students could apply the principles and techniques of educational technology design through group collaboration to complete interdisciplinary thematic course design.
3	3. 學生可以分享自己的學習成果，展現使用和創造教育科技的熱情。	3. Students could share their learning achievements and show their enthusiasm for using and creating educational technology.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	BF	145	講述、討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	技能	AC	2378	講述、討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
3	情意	DE	567	發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/02/19~113/02/25	Syllabus / 上課規定 / 課程大綱/自我介紹/分組	
2	113/02/26~113/03/03	教育科技理論-遊戲化教學設計	
3	113/03/04~113/03/10	學習理論	

4	113/03/11~ 113/03/17	STEAM & PBL課程設計架構與學習評鑑	
5	113/03/18~ 113/03/24	小組討論1：確立主題與分工	
6	113/03/25~ 113/03/31	小組討論2：整體架構設計	
7	113/04/01~ 113/04/07	小組討論3：內容腳本	
8	113/04/08~ 113/04/14	小組討論4：互動遊戲設計與評量方式	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週-繳交論文研讀報告	
10	113/04/22~ 113/04/28	教育部SDGs先鋒計畫：數位深耕計畫	
11	113/04/29~ 113/05/05	有趣的STEAM課程	
12	113/05/06~ 113/05/12	教育科技平台	
13	113/05/13~ 113/05/19	成果分享1-小組報告	
14	113/05/20~ 113/05/26	成果分享2-小組報告	
15	113/05/27~ 113/06/02	畢業考試週-繳交課程心得報告	
16	113/06/03~ 113/06/09		
17	113/06/10~ 113/06/16		
18	113/06/17~ 113/06/23		
課程培養 關鍵能力	資訊科技、跨領域		
跨領域課程	素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))		
特色教學 課程	專題/問題導向(PBL)課程		
課程 教授內容	邏輯思考		

<p>修課應 注意事項</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 必修、選修、加簽、退選，相關規定務必清楚！可參閱教務處網站。</li> <li>2. 曠課以老師點名為準，點名不到即視為曠課。</li> <li>3. 學生請假須依學生請假規則辦理請假手續，請假後須於二週內以學校正式假條請假。若未依規定辦理，視為曠課。</li> <li>4. 曠課第一次扣總分5分，期中考前超過三次為扣考，期末考前超過為五次扣考。扣考該科目之學期成績以零分計算。</li> <li>5. 期中考試/報告與期末考試/報告與所有考試應考相關規定請參照校方說明。</li> <li>6. 老師保留變更作業項目、作業內容及作業評分比例的權力。</li> <li>7. 遵守學生基本禮儀，勿直呼教師姓名與注意穿著儀容等相關事項。</li> <li>8. 平時作業請勿逾期繳交(逾期視情節輕重酌予扣分)。</li> <li>9. 作業內容勿抄襲，圖文請尊重智產權。</li> <li>10. 課室與線上互動討論，注意用詞言語，勿謾罵與人身攻擊。</li> </ol>
<p>教科書與 教材</p>	<p>自編教材:簡報 教材說明: 依週主題製作授課簡報</p>
<p>參考文獻</p>	
<p>學期成績 計算方式</p>	<p>◆出席率： 15.0 %    ◆平時評量：40.0 %    ◆期中評量：15.0 % ◆期末評量：15.0 % ◆其他〈小組合作發表〉：15.0 %</p>
<p>備考</p>	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p><b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b></p>